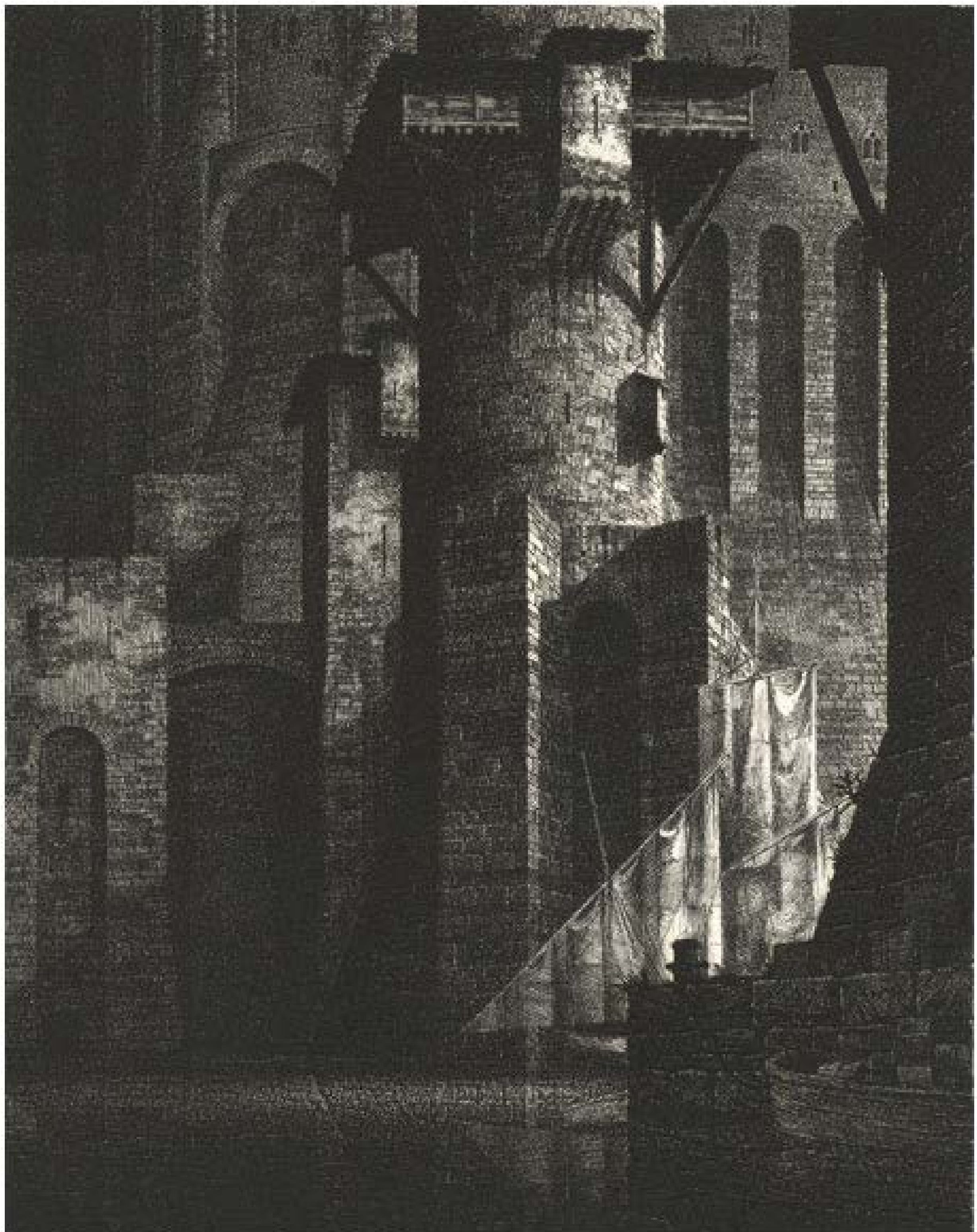
Дамба Контрабандистов

модуль для 3-5 уровней



Иллюстрации: Gérard Trignac

Введение

В былые времена, городом правили крысы и собаки. По узким улицам бегали беспризорники, оставшиеся без крова после войны с хаосом. Одним из таких был Черный Глаз, получавший свой хлеб за доставку незаконных товаров по всему городу. Через несколько десятилетий город вырос, и стал торговым узлом для нескольких местных королевств. А Черный Глаз, подмяв всех остальных, основал свою торговую империю под землей.

Теперь городом правят крысы, собаки, и Черный Глаз. Главной точкой пути стала подземная дамба, создающая спокойную бухту, где торговцы из Подземного Мира и контрабандисты могут разгрузиться и продать на берегу товары местным бандам.

Но Черный Глаз стар. Гноллы из подземелий и Культ Крысиного Бога хотят оспорить его власть, и уже захватили часть катакомб под городом. Год назад было объявлено перемирие между фракциями, но мир уже трешит по швам, гноллы точат свои кривые клинки, а «альмудиллахи» культа готовят самые темные ритуалы из своих книг.

Сможет ли Черный Глаз удержать власть?



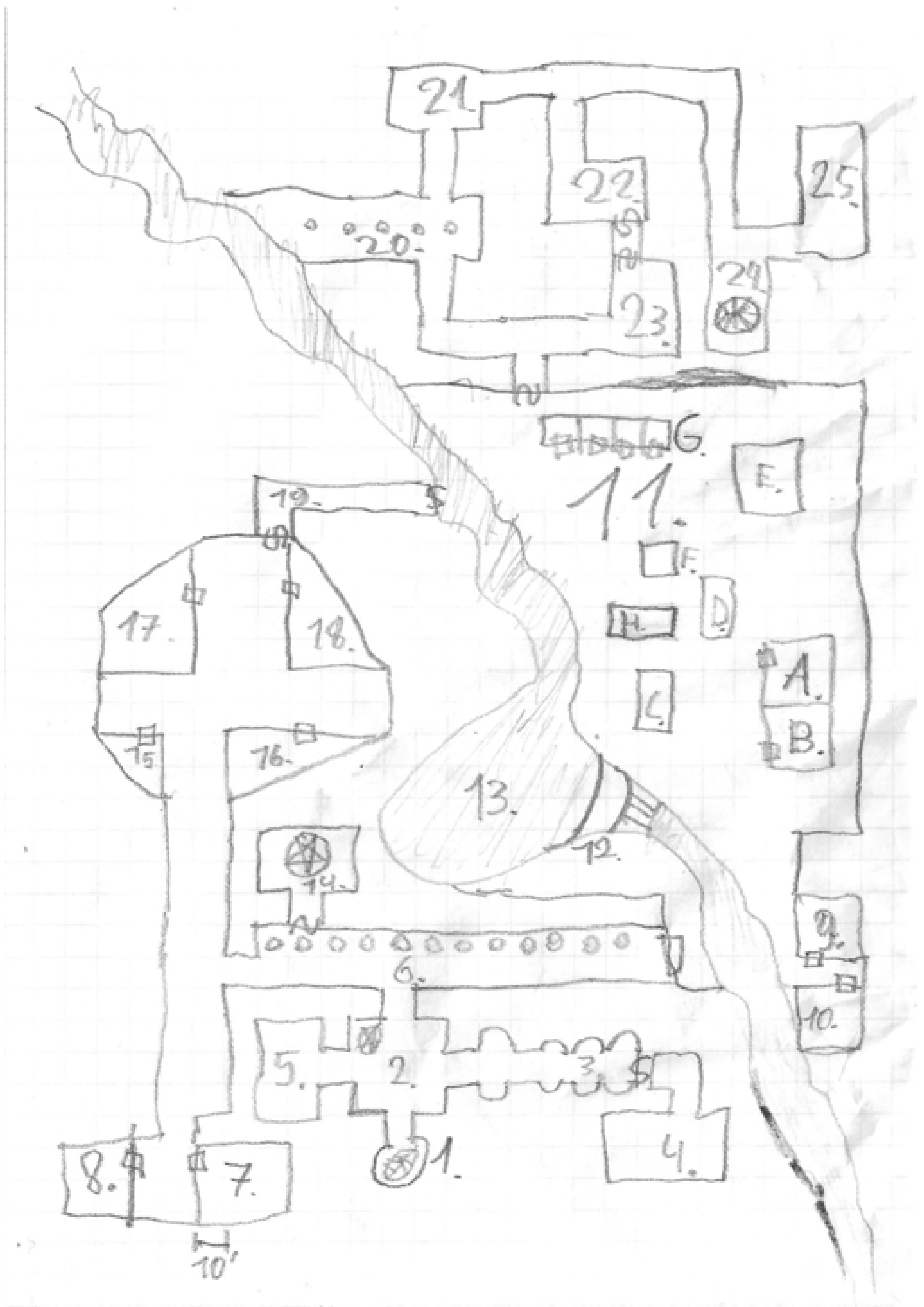


Этот модуль написан для партии 3-5 уровней, состоящей из 3-6 игроков, имеющих хотя бы 2 спутников. Предполагается система Advanced Dungeons and Dragons от TSR, но также можно использовать её клоны вроде OSRIC, или даже LL и OSE с надлежащими расширениями.

Персонажи могут узнать об этом месте из слухов в таверне (в этом случае стоит составить свою таблицу слухов для города), или же получить задание от множества заинтересованных фракций и гильдий.

Лучше всего вставить этот модуль в уже идущую кампанию. Либо полноценную городскую, либо в один городов на гексовой карте. Если же такой нет, то можете взять Baklin Jewel of the Seas, и соединить лестницы с одним из уровней тамошних катакомб.

Карта Катакомб



Таблицы

Местонахождение Черного Глаза (Вор 6 уровня, 14 хп, Кинжал+1, кожаная броня):

1-2. Зона 11
3-4. Зона 9
5-6. Зона 10

Абу бен Жазли, (Жрец 6 уровня, 25 хп, главный альмудиллах Культа Крысиного Бога. Его оружие - Булава +2, а сам носит кольчугу):
1-2. Зона 15
3-4. Зона 17
5. Зона 14
6. Зона 18

Гизоз (главарь гноллов, т.е. AC 3, 22 хп, атакует как 4 HD, и наносит 2d4+2 урона).
1-3. Зона 22.
4. Зона 21
5. Зона 25
6. Зона 24

Слухи

1. Здесь куча тайных проходов.
2. Раньше здесь был Культ Азатота.
3. За катакомбы ведется тайная борьба.
4. Гноллы ищут наемников.
5. Опасайтесь мясного голема.
6. Крысы - не то чем кажутся.

Случайные встречи

Стоит бросать каждые 20 минут, встреча происходит с шансом в 2 из 6.

1. 1d8 бандитов (bandit) Черного Глаза
2. 2d6 гноллов (gnoll)
3. Фатурх, восставший (Flesh Golem)
4. 1d2 крокодилов (Crocodile, normal)
5. Канализационный ползун (Carrion Crawler)
6. 2d8 гнилых зомби (Zombie)
7. Жаглоф де Вортид (Vampire)
8. 2d12 стиржей (Stirge)
9. 1d6 огров (Ogre)
10. 2d6 контрабандистов (bandit) с 50% иметь с собой груз стоимостью в 10d100 gp.
11. 1d6 альмудиллахов (жрецы 1 уровня) с 1d10 ручных гигантских крыс (Rat, Giant)
12. Брось дважды.



Ключ к карте

1. Вход. Знание об этой лестнице скрыто от большинства жителей города, но живущие рядом прекрасно знают зачем люди по ночам лезут в этот колодец посреди двора. С шансом 4 из 6 за входом следят снаружи люди Черного Глаза. Они не препятсвуют этому, если не известно что проникающие как-то хотят навредить их власти.
Внизу воняет канализацией, раскидан какой-то мусор, и с вероятностью в 4 из 6 поджилает внеочередная случайная встреча.

2. Зал Слона. В углу комнаты стоит статуя слоноподобного гуманоида. Его происхождение неизвестно, но прикосновение приносит удачу. Коснуться можно лишь раз в неделю, но следующий раз когда нужно будет сделать спасбросок, он считается автоматически успешным. Кровавые следы идут в комнату 5.

3. Коридор Мертвых. В нишах этого коридора стоят восемь саркофагов с мумиями знатных жителей города. Семь из мумий - обычные мертвецы, чьи саркофаги давно разграблены. Но в одном из саркофагов живет Жаглоф фон Вортид, древний вампир. Здесь он пережидает ночь, но отсутствует днем. на дне саркофага спрятаны 100 плативновых монет, и Молот +1, оставшийся от неудачливого охотника на вампиров.

4. Тайный Храм Азатота. Когда-то давно здешний культ противостоял Крысиному Богу, но потерпел поражение и был забыт. Никто не знает об этом храме. Внутри сохранилась статуя Черного Человека, двадцать трупов культистов, совершивших ритуальное самоубийство, и книга заклинаний главного жреца.

В ней сохранились заклинания: Fear, Hold Portal, Animate Dead, и Monster Summoning V.

5. Место преступления. Три обнаженных тела молодых девушек лежат на черном пьедестале. Это не ритуальное убийство, а след злодеяний местного маньяка. Он случайно оставил тут свой зеленый пояс, по которому его можно отследить. Девушки восстанут как зомби (zombie), если потревожить их тела.

6. Галерея. 12 пьедесталов с бюстами королей преступного мира. Второй бюст изображает Атрея Лысого. Если покрутить его вокруг своей оси, откроется таный проход в зону 14. О нем знает только главный Альмудиллах Крысиного Бога - Абу бен Жазли.

7. Логово Огров. Здесь живут 5 огров (ogres), нанятых гноллами для грядущей войны за дамбу. Под койкой одного из них лежит аванс - рубин, стоимостью 500 gp.

8. Главарь. Эту комнату для себя выбрал Изиг Высокий, Огр-Маг (ogre-mage), главарь огров из комнаты 7. У него есть 100 платиновых монет, он хранит их в подушке.

9. Кабинет Черного Глаза. У входа стоят 2 бандита-телохранителя. Внутри место для деловых встреч. Под столом прибит спрятанный заряженный арбалет. В шкафу находится коллекция дорогого вина, 10 бутылок по 100 gp.

10. Покои Черного Глаза. Так же здесь живет Ларса, Воительница 5 уровня, любовница Глаза. Она верна Черному Глазу, и убьет любого нарушителя спокойствия. В сундуке лежит 1000 платиновых монет, но внутри спит кобра (Snake, Spitting), успокоить которую может только Глаз.



11. Торговый зал. Здесь постоянно дежурят 10 бандитов Черного Глаза. В этой зоне нет бросков на случайные встречи. В каждом магазинчике есть охрана из 1d4 бандитов и 10d100 gp в сундуке под замком.

A. Дурглоф Брендссон, торговец с севера.
B. Рал, гнолл, с товарами из подземелий.
C. Лекрос, гоблин-алхимик.
D. Вертад, капитан наемников.
E. Круул, работорговец.
F. Говард, лодочник.
G. Маленькие лавки, которые может арендовать на несколько дней любой заезжий контрабандист.
H. Казарма охраны.

12. Дамба. С помощью нее здесь сохраняется спокойный поток воды, благодаря котором можно спокойно причалить к торговому залу. На дамбе постоянно дежурят 5 бандитов. Её можно разрущить только несколькими бочками с порохом, или особо разрушительным заклинанием.

13. Бухта контрабандистов. Здесь причалены лодки 1d4 контрабандистов (Merchant). Каждую охраняет 1d4 бандита. Товары и деньги обычно сразу переправляют в маленькие лавки в зоне G.
На дне (50 футов глубины) лежит давно упавший сундук с 800 gp. Под ним - прижатый гаст (ghast), нападающий сразу после приближения к сундуку на 10 футов.

14. Крыса. Огромная статуя крысы, со следами множества жертвоприношений. Это главный алтарь Крысиного Бога, о котором знает только главный Альмудиллах. У подножия алтаря лежит Manual of Golems, и Sword +2, Nine lives Stealer.

15. Покои Альмудиллаха. На самом деле жрецы зовут себя просто служителями, но из-за постоянной их присказки «альмудиллах», к ним прицепилось именно такое название. В покоях Абу бен Жазли нет ни сокровищ, ни чего-либо ценного.

16. Казармы культистов. Обычно здесь можно найти 10 альмудиллахов, каждый из которых Жрец 2 уровня в кольчуге и с черной булавой. В прикроватных сундуках можно нашерстить 60 золотых и 120 серебрянных.

17. Храм Крыс. В отличие от алтаря в зоне 14, этот посвящен лишь одному из испостасей, ответственной за болезни и смерть. Но никто кроме Абу это не знает. Здесь молятся 4 альмудиллаха, и спят 10 раскормленных ручных гигантских крыс (Rat, Giant). У алтаря - 3600 золотых.



18. Лаборатория. В этом месте Абу разрабатывает новые ритуалы, разводит гигантских крыс, и совсем недавно смог создать мясного голема, Фатурха Восставшего. Но альмудиллах потерял над ним контроль, и теперь голем бродит по катакомбам и пугает местных.
Здешнюю коллекцию фолиантов можно продать волшебникам за 2000 золотых.

19. Тайный коридор. Он был прорыт еще культом Азатота, а Культ Крысиного Бога все еще не знает о нем. Совсем недавно тайную дверь со стороны воды обнаружили гноллы, и готовят нападение в самое сердце Крыс. Мешает то что дверь находится практически в прямой видимости из зоны 11, и без договора с Черным Глазом ничего не выйдет. Но на руку гноллам играет и то что Глаз не хочет чтобы культ имел способ тайно забраться в центр его владений, потому его можно шантажировать.
Сейчас же сюда заполз Ползун (Carrion Crawler), и не знает как выбраться наружу.



20. Колоннада ужасов. Колонны вырезаны в виде белоснежных скульптур разных чудовищ. На последней из колонн в засаде висит настоящее чудовище - гигантский паук-альбинос Ззорсс (Spider, Giant). Гноллы договорились с ним о охране, в обмен на кормление в «неудачные» дни.

21. Гнолльская охрана. 10 гноллов дежурят на баррикаде, пересекающей выход в зону 20. 5 из этих гноллов с арбалетами, остальные - алебардщики.

22. Притон Гизоза. В этом месте главарь гноллов отдыхает и держит гарем из 6 гноллих, курящих опиум и играющих в покер пока Гизоза нет. Также есть охрана из двух огров-евнухов (ogre). Гноллихи из оружия имеют лишь кинжалы. Их шелковые одеяния украшены драгоценностями на 4000 gp.

23. Колодец чертей. Он стоит посреди комнаты, и источает запах серы. Персонажи законного мировоззрения смотрящие внутрь видят свою истинную натуру, и меняют мировоззрение на хаотичное. Остальные мировоззрения не подвержены никаким эффектам. Севернее колодца находится скрытая дверь в Зону 22. О ней знает только Черный Глаз. В коридоре западнее есть тайный проход в зону 11. О нем есть сведения лишь у культа Крысиного Бога.

24. Выход за город. После этой лестницы наверх идет длинный коридор, выходящий уже за стенами города. Возле лестницы гноллы оборудовали склад. Здесь лежат три бочки с порохом, способные уничтожить дамбу. Гноллы собираются их использовать в самом крайнем случае. Каждая бочка при взрыве наносет 6d6 урона в радиусе 30 футов от нее.
Кроме того на складе множество награбленных вещей, общей стоимостью в 1300 gp.

25. Казарма гноллов. Здесь их штук 20. Здесь же хранится и их оружие.

